

УДК 02:004.031.42.

Побідаш І. Л.,

канд. філол. наук, доц. кафедри видавничої справи та редагування Видавничо-поліграфічного інституту, КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна

Рожанська В. О.,

магістр кафедри видавничої справи та редагування Видавничо-поліграфічного інституту, КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна

Фіголь Н. М.,

канд. філол. наук, доц. кафедри видавничої справи та редагування Видавничо-поліграфічного інституту, КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна

РИНОК ІНТЕРАКТИВНИХ КНИГ В УКРАЇНІ

У статті йдеться про інтерактивні книги на українському видавничому ринку. Розвідок щодо цього питання в українській науці обмаль.

Історія видання інтерактивних книг в Україні розпочалась 2011 р. Нині серед видавництв-лідерів інтерактивних книжок можна виділити «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА», «Видавництво Старого Лева», цифрове видавництво Gutenbergz та «Glowberry Books».

У статті зокрема йдеться про історію створення найвідомішої вітчизняної інтерактивної книга «Снігова королева» видавництва «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА».

Перераховано переваги та недоліки інтерактивної книги.

Ключові слова: інтерактивна книга, видавництво «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА», дитяча книжка.

Pobidash I.,

Ph. D. of philology, dassociated professor Publishing and Printing Institute National Technical University of Ukraine „Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute”, Kyiv, Ukraine

Rozhanska V.,

mahistr Publishing and Printing Institute National Technical University of Ukraine „Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute”, Kyiv, Ukraine

Figol N.,

Ph. D. of philology, associated professor Publishing and Printing Institute National Technical University of Ukraine „Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute”, Kyiv, Ukraine

MARKET OF ONLINE BOOKS IN UKRAINE

The article deals with interactive books in the Ukrainian publishing market. There is little intelligence about this issue in Ukrainian science. The history of interactive books in Ukraine began in 2011. Nowadays, among the leader publishing

houses of interactive books, there are "A-BA-BA-HA-LA-MA-GA", "Stary Lev Publishing", digital publishing house Gutenbergz and "Glowberry Books". In particular, the article deals with the history of the creation of the most famous domestic interactive book "The Snow Queen" of the publishing house "A-BA-BA-GA-LA-MA-GA-GA". The advantages and disadvantages of the interactive book are listed.

Key words: interactive book, publishing house "A-BA-BA-GA-LA-MA-GA", children's book.

Постановка проблеми. Нині теми інтерактивних книг, особливостей їх функціонування та просування є фактично не дослідженими, хоча сам продукт стає дедалі популярнішим серед споживачів, особливо маленьких читачів.

Всебічної наукової концепції інтерактивної книги немає, однак ця проблема все більше зацікавлює сучасних науковців, можна навести науково-теоретичні праці таких українських дослідників: Л. М. Городенко [1], М. П. Єфімової [2; 3], В. В. Лупенко [4], К. С. Мосюндз [5], Н. М. Фіголь [7].

Метою нашого дослідження є виокремити та охарактеризувати особливості функціонування інтерактивних книг на українському ринку.

Джерельною базою стали сайти видавництва «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА», «Видавництво Старого Лева», «Glowberry books», «Gutenbergz».

Результати дослідження. Інтерактивна книга в Україні почала розвиватися з 2011 р., але досі не набула широкого розголосу: середній показник скачування книжок — 3–4 тисячі. Більшість книг доступні українською або російською мовами. Додатки переважно розроблені лише для операційної системи iOS, що передбачає цільовою аудиторією користувачів техніки компанії Apple. Окрім цього, самі видавці говорять про те, що ринок є незайнятим, на це існує низка причин. Було кілька спроб створити цікаві продукти, проте брак попиту й неготовність платити за цифровий контент поки що не дають можливості перетворитися цьому сегменту на повноцінний ринок. Причина в самій природі інтерактивних книжок, адже надто багато ресурсів потрібно витратити на створення якісного продукту, цінність якого не очевидна для широкої аудиторії.

Презентація першої української інтерактивної дитячої книги для iPad «Забавлянки» львівського «Видавництва Старого Лева» відбулася в Києві у межах Форуму видавців 27 вересня 2011 р. «Забавлянки» — це збірка ігрових віршків відомої української поетеси Галини Малик.

Книга «ожила» завдяки співпраці видавництва з компанією Arivo, яка спеціалізується на розробці програмного забезпечення. Електронна інтерактивна версія розширює можливості для самостійного читання та забавляння. Текст для аудіосупроводу начитала головний редактор видавництва Мар'яна Савка. Саме видавництво позиціонувало вихід книги як «перший крок до того, аби AppStore нарешті з'явився і в Україні», але на цьому вирішило зупинитися [6].

Видавництво «Glowberry Books»: інтерактивна версія дитячої книжки «Райдугони та Маленький Сонько» (англ. «Little Sleepy and the Raidragons») через тиждень після презентації увійшла до п'ятірки найбільш закачуваних анімованих iPad-додатків. Книга розрахована на дітей віком 3–5 років. У виданні запропоновано оригінальний підхід до банальної проблеми вивчення кольорів. Це мультимедійна електронна книга для дітей від 3 до 12 років. «Книжка-з'їжка» є розповіддю-грою, під час перегляду якої маленький читач зможе не тільки прочитати цікаву історію — видання у доступній та цікавій формі розповідає дитині, як поводитися на кухні. Це перша в Україні книжка, яка вийшла у світ спочатку в електронному, а вже потім — у друкованому вигляді. Видання доступне українською, російською й англійською мовами. У кожному з цих варіантів художній текст не просто перекладений — він адаптований. Наприклад, у російськомовному варіанті «Книжка-з'їжка» має назву «Про съедобное и тому подобное», а англійською «All Things Yummy to Treat your Tummy». Унікальним також є досвід роботи «Glowberry Books» разом із PocketBook International: «Книжка-з'їжка» була створена спеціально для нового мультимедійного рідера PocketBook A 10» з 10-дюймовим мультисенсорним дисплеєм. За словами Г. Корнева, керівника департаменту придбання і поширення контенту компанії PocketBook, нову інтерактивну книгу отримали в подарунок усі, хто купив планшет PocketBook A10 в період з 26 грудня 2011 р. по 8 січня 2012 р.. Третій проект, інтерактивна книга «Мама поспішає додому», теж створений спільно з PocketBook спеціально для PocketBook A 10. Розповсюджується безкоштовно. Зараз у репертуарі видавництва загалом сім книг: окрім зазначених, «Учибучка», «Кишенькові речі», «Історії маленького будиночку», «Завітай у гості».

Навесні 2011 р. друкована дитяча книжка «Літачок-рятівничок» видавництва «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА» була адаптована і стала зразком для розробки інтерфейсу для читання книг на PocketBook IQ 701. 2012 р. українською студією Timescode було випущено «Снігову Королеву»

«А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГИ», після чого книгу кілька разів оновлювали (з виходом нових версій мобільної операційної системи). Вартість складає 1,99 \$. Крім того, у вересні 2011 р. І. Малкович оголосив про створення інтерактивної книжки «Вовченятко, яке запливло далеко в море». Проект реалізовувався за участі українських програмістів, котрі працюють на одну з американських компаній.

Компанія iPublisher з 2012 р. розробляє серію дитячих казок, серед яких уже випущені «Ріпка», «Дюймовочка», «Колобок», «Бременські музиканти», доступні в App Store.

Командою z3x-team 2012 р. було створено інтерактивну книгу «Дерево щастя» К. Єгорушкіної.

Компанією ZZ Wolf 2014 р. було розпочато серію інтерактивних казок для дітей ZZ Tale, серед яких «Лисиця та Журавель», «Кіт та миша» тощо. Доступні версії для iPhone, iPad та Android.

2013 р. команда KievSeaPirates випустила «Котигорошко». Доступна безкоштовно для користувачів App Store.

2014 р. вийшла інтерактивна книга для планшетів «Зовсім не страшний дракон: Історія дракона Оппі» на основі серії історій від журналів «Ангелятко» та «Ангеляткова наука».

Інтерактивна версія друкованої книги «Ходить котик по лавочці», випущена 2014 р.. Є версії програми для iPad і Android. У книзі зібрані вірші та розважальні лічилки для найменших.

«Антоміми» — результат роботи творчої майстерні «Аграфка» (2015 р.), інтерактивна версія друкованої книги з такою ж назвою від «Видавництва Старого Лева» розроблена компанією Smart Adventure. Доступна в App Store.

Інтерактивна книга Gadgetarium для дітей про гаджети та механізми від одеського цифрового видавництва Gutenbergz (2015 р.) використовує технологію AR (доповненої реальності). Відрізняється від інших книг тим, що кошти для її створення збирали за допомогою краундфандинга — на платформі Kickstarter в 2013 р.. Розповсюджується безкоштовно в App Store. Видавництво активно популяризує інтерактивну книгу та ілюструє її універсальність. Доробок Gutenbergz складається з інтерактивної книги про пригоди Шерлока Голмса, книга про альтернативне розслідування Чорнобильської катастрофи Amazeals, інтерактивний підручник про історію Вінниці, «Євромайдан: Хроніки відчуттів», уже згаданий «Гаджетаріум» та окремий проект зі створення інтерактивних підручників «Підручник.ua».

Окрім цього, видавництво зараз працює над створенням інтерактивних видань української художньої літератури [8].

Над розробкою інтерактивного додатку «Гарбузовий рік» (2015 р.) до однойменної книги К. Бабкіної «Видавництво Старого Лева» працювала компанія DigitalDealerz. Помітна особливість цієї книги — використання доповненої реальності, чого немає у більшості аналогічних українських проєктів. Для скачування доступна версія для iPhone і iPad [9].

2016 р. львівська студія Nravo випустила анімовану презентацію інтерактивної версії книги «Скрина. Речі сили» української письменниці Ярини Вінницької. Додаток можна безкоштовно завантажити для iOS і Android. У анімованій книзі дев'ять розділів і 36 сторінок. Вона побудована у вигляді віртуальної скрині, у якій з моменту народження дівчини складають придане. Саме тому для створення «скрині» використовували елементи, пов'язані з весільними обрядами різних регіонів України. Живі картинки книги — справжні старовинні українські скрині, орнаменти, костюми, головні убори, рушники та інші народні артефакти, зібрані по всій Україні від Львова до Донецька. Наприклад, на одній зі сторінок оживають гуцульські кахлі XIX ст. відомого майстра Олексія Бахматюка. У книзі є інтерактивні сторінки — наприклад, можна власноруч розмалювати старовинну ікону або портрет Гоголя. Для озвучування книги використовували старовинні весільні пісні з Покуття, а також весільні інструменти — гуцульські трембіти та цимбали [10].

Серед видавництв-лідерів інтерактивних книжок можна виділити «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА», «Видавництво Старого Лева», цифрове видавництво Gutenbergz та «Glowberry Books».

Книга «Снігова королева» давно стала однією з візитних карток видавництва. Друкована версія книги видана в Україні, США (2000 р.), Литві (2001 р.), Польщі (2002 та 2012 р.), Росії (2002 р.), Чехії (2003 р.), Південній Кореї (2004 р. і 2011 р.), Великобританії (2005 р.), Норвегії, Греції (2006 р.), Бразилії (2013 р.), Китаї (2016 р.). Проілюстрував книгу знаменитий український майстер книжкової графіки В. Єрко — переможець низки престижних мистецьких та книжкових виставок, володар титулу «Людина книги» як найкращий художник 2002 р. за версією московського «Книжного обозрения». Нагороди книги: гран-прі національного конкурсу «Книга року-2000»; перемога в номінації «Найкрасивіше видання» національного конкурсу «Книга

року-2000»; перемога в номінації «Дитяче свято» національного конкурсу «Книга року-2000»; 1-ша премія національного конкурсу «Мистецтво книги України»; «Найкраща дитяча книжка-2006» (США), Фонд Андерсона.

2011 р. книга «ожила» на екранах iPad`ів, з 2014 р. і на Android-пристроях, а з грудня 2014 р. стала доступна й для iPhone`ів [11].

Вона стала першою інтерактивною книжкою в світі, про яку йшлося на популярному американському книжковому блозі «Seven Impossible Things Before Breakfast», який принципово ніколи досі не оглядав інтерактивних видань [11]. А також у серпні 2016 р. здобула золоту медаль від престижного американського рейтингу eLit Book Awards у категорії «Children's Books (All ages)».

Серед функціональних особливостей інтерактивної версії книги:

- 27 сторінок і більше 300 інтерактивних персонажів та предметів;
- можливість зазирнути в очі Снігової Королеви чи розкуйовдити волосся Кая;
- якщо легенько зверху постукати по iPad чи подути — піде сніг;
- можливість побачити себе в кривому дзеркалі злого троля;
- можливість легким дотиком пальця запалити свічки та почути їх потріскування;
- можливість натрусити або надмухати снігу і, засвітивши вікна собору, почути різдвятий орган;
- можливість дотиком пальця загасити або приглушити світло лампи;
- можливість роздмухати полум'я в каміні і малювати нагрітою монеткою на вікні;
- можливість складати з крижинок тисячі слів з різною кількістю літер — від чотирьох до восьми;
- книгу «читає» мишеня;
- все рухається, звучить (зокрема, звуки потріскування вогню в каміні, хрускіт снігу, нявчання кішки).

У книзі 7 ігор — розмальовка (з 5-ма різними режимами малювання), пазли (3-х рівнів складності), пошук предметів, наслідування мелодії та інші. Книгу озвучено жіночим голосом, який імітує голоси всіх героїв казки. Підсвічування слів сприяє розвитку навичок читання. Книга доступна трьома мовами — українською, російською, англійською. Інтерактивну версію книги розробляла команда компанії Timescode з 15 людей.

Над проектом працювали протягом 6 місяців. Ініціатором створення додатка на основі книги «Снігова Королева» була компанія Timescode — вони розробили власний варіант інтерактивної книги: було намальовано низку фонових ілюстрацій і готово кілька інтерактивних сторінок. Виявилося, що у Timescode є спільні знайомі з видавництвом «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА». Вони розповіли про свої наміри І. Малковичу, показали напрацювання і запропонували зробити спільний проект. Видавцю проект сподобався, але щоб остаточно перекоонатися в їх можливостях, він попросив зробити демо на основі будь-якої ілюстрації В. Єрка з книги. За місяць Timescode зробили дві сторінки інтерактивної книги — розворот обкладинки (першу і останню сторінки) і показали видавцеві.

Вартість розробки програми склала близько \$ 100 тис. Одним із найскладніших завдань було продумати анімації для всіх ілюстрацій, придумати, як взагалі має виглядати книга, створити архітектуру програми. Увесь процес було розділено на відповідні блоки: художники готували анімації, розроблявся загальний вигляд книги, меню, наповнення, вже готові сцени програмісти збирали і оживляли.

У середині процесу розробки постала проблема — анімованих об'єктів було настільки багато, що всі анімації займали близько 1.5 ГБ, а це було неприпустимим для додатка для планшета у зв'язку з низкою технічних обмежень. Три художники працювали над книгою в офісі. Також до роботи долучили двоє фрілансерів. Видавництво передавало компанії Timescode відскановані сторінки книги, кожну з яких потрібно було підготувати — вирізати необхідні елементи і повністю реставрувати фон після цього.

Саундтрек «Winter Miracle» придбали на premiumbeat.com. Над українською та російською версією озвучки працював І. Малкович, у спеціальній студії були записані голоси Л. Муращенко і Л. Руснак. Англійську версію записали в Каліфорнії, запросивши професійну актрису Дж. Паркер, яка озвучила десятки аудіо-книг у США і отримала за це кілька престижних нагород [12].

Розвиток інтерактивних книг пов'язаний із активним впровадженням технологій та початком масового виробництва електронних носіїв, які на сьогодні доступні широкому колу споживачів. Однак, незважаючи на переваги таких книг (безпосередня взаємодія користувача з книгою; аудіо та візуальний супровід матеріалу; підсвічування певних елементів, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу; деталізація

зображень; мобільність (можливість зберігати необмежену кількість книг/об'єктів на одному носієві); довготривала експлуатація тощо), інтерактивні книги мають й низку недоліків: потреба в додаткових пристроях для роботи (на відміну від звичайних книг); відсутність сформованої культури читання та придбання електронних книжок; шкідливий вплив на здоров'я (зокрема зір).

Висновки. Поняття «інтерактивна книга» у науковій вітчизняній літературі не є однозначно визначеним та вивченим. Інтерактивна українська книга функціонує достатньо обмежено, її продукують чотири видавництва: «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА», «Видавництво Старого Лева», «Glowberry Books», найактивніше «Gutenbergz». В Україні переважають видання для дітей. Інтерактивна українська книга не має широкого функціоналу (наприклад, альтернативного розвитку сюжету).

Оскільки інтерактивна книга активно розвивається у сучасному технологічному суспільстві, існує необхідність її теоретичного вилучення, вивчення особливостей редагування, визначення промоційних шляхів, що й може стати темами подальших досліджень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. *Городенко Л.* Теорія мережевої комунікації: Монографія / За загал. наук. ред. В. Ф. Іванова. — Київ : Академія Української Преси, Центр Вільної Преси, 2012. — 387 с.
2. *Єфімова М. П.* Видавництва дитячої книги в Україні : новітні видавничі технології / М. П. Єфімова // Теорія та практика дизайну. Мистецтвознавство. — 2015. — Вип. 7. — С. 157–167.
3. *Єфімова М. П.* Інтерактивна дитяча книга в Україні: становлення та перспективи // Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку : зб. наук. пр. : Записки рівненського державного гуманітарного університету. — Рівне, 2014. — Вип. 19. — С. 259–263.
4. *Лупенко В.* Дитячі інтерактивні електронні видання : перспективи розвитку в Україні / В. Лупенко // Український інформаційний простір. — 2014. — № 3. — С. 267–271.
5. *Мосюндз К.* Інтерактивні книжки як інноваційний спосіб подання інформації / К. Мосюндз // Український інформаційний простір. — 2014. — № 3. — С. 272–276.
6. «Видавництво Старого Лева» розробило першу дитячу книжку для iPad // Новини : останні новини сьогодні на порталі ZAXID.NET

- [Електронний ресурс]. — Режим доступу : http://zaxid.net/news/showNews.do?vidavnistvo_starogo_leva_rozrobilo_pershu_dityachu_knizhku_dlya_ipad&objectId=1236729 (дата звернення 02.10.2017). — Назва з екрана.
7. *Фіголь Н. М.* Ринок електронних видань України // Обрії друкарства. — 1 (6). — 2018. — С. 150–159.
 8. *Сайт видавництва «Gutenbergz»* [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://gutenbergz.com/ua> (дата звернення 02.10.2017). — Назва з екрана.
 9. *Українські інтерактивні книжки для дітей (2011–2015)* // kazkarka.com — блог про сучасну дитячу літературу [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://kazkarka.com/dobirky/ukrayinski-interaktivni-knizhki-dlya-ditey.html> (дата звернення 02.10.2017). — Назва з екрана.
 10. *«Скриня. Речі сили»*: в Україні вийшла інтерактивна книга на основі фольклору // Последние новости из мира моды, авто, науки и техники Styler [Електронний ресурс]. — Режим доступу : https://styler.rbc.ua/rus/nauka_i_tehnika/-skrinya-rechi-sili-ukraine-vyshla-interaktivnaya-1472447662.html (дата звернення 02.10.2017). — Назва з екрана.
 11. *Сайт видавництва «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА»* [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://ababahalamaha.com.ua> (дата звернення 02.10.2017). — Назва з екрана.
 12. *Re-reading Old Favorites : A Holiday Guest Post by Oksana Lushchevska* // Seven Impossible Things Before Breakfast [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://blaine.org/sevenimpossiblethings/?p=3951> (дата звернення 02.10.2017). — Назва з екрана.
 13. *Как создавалась самая популярная украинская книга для iPad* // Ain.ua [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <https://ain.ua/2013/02/08/kak-sozdavalas-samaya-populyarnaya-ukrainskaya-kniga-dlya-ipad> (дата звернення 02.10.2017). — Назва з екрана.

REFERENCES

1. *Gorodenko L. (2012), The theory of network communication: Monograph, Akademiya Ukrayins`koyi Presy`, Centr Vil`noyi Presy`, Ky`yiv, 387 p.*
2. *Yefimova M. P. (2015), Children's Books Publishers in Ukraine: Newest Publishing Technologies, Teoriya i prakty`kady`zajnu. My`stecztvoznavstvo, vol. 7, pp. 157–167.*
3. *Yefimova M. P. (2014), Interactive children's book in Ukraine: formation and prospects // Ukrainian culture: past, modern, ways of development, Naukovi*

- Zapy'sky` rivnens`kogo derzhavnogo gumanitarnogo universy`tetu, Rivne, vol. 19, pp. 259–263.
4. *Lupenko V.* (2014), Children's interactive electronic editions: prospects of development in Ukraine, *Ukrayins`ky`j informacijny`j prostir*, vol. 3, pp. 267–271.
 5. *Mosyundz K.* (2014), Interactive books as an innovative way of presenting information, *Ukrayins`ky`j informacijny`j prostir*, vol. 3, pp. 272–276.
 6. «Old Lion Publishing House» has developed the first children's book for the iPad // *Novy`ny` : ostanni novy`ny` s`ogodni na portali ZAXID.NET*, available at : http://zaxid.net/news/showNews.do?vidavnistvo_starogo_leva_rozrobilo_pershu_dityachu_knizhku_dlya_ipad&objectId=1236729 *Що Це?* (accessed 02.10.2017).
 7. *Figol` N. M.* (2018), The market of electronic editions of Ukraine, *Obriyi drukarstva*, vol. 1 (6), P.
 8. *Gutenbergz* publishing house website, available at : <http://gutenbergz.com/ua> (accessed 02.10.2017).
 9. *Ukrainian Interactive Books for Children (2011-2015)*, *kazkarka.com* — a blog about modern children's literature, available at : <http://kazkarka.com/dobirky/ukrayinski-interaktivni-knizhki-dlya-ditey.html> (accessed 02.10.2017).
 10. «*Chest. Things are power*»: an interactive book based on folklore came out in Ukraine, *Posledny`e novosty` y`z my`ra моды, avto, nauky` y` texny`ky` Styler*, available at : <https://styler.rbc.ua> (accessed 02.10.2017).
 11. *The site of the publishing house "A-BA-BA-GA-LA-MA-GA"*, available at : <http://ababahalamaha.com.ua> (accessed 02.10.2017).
 12. *Re-reading Old Favorites : A Holiday Guest Post by Oksana Lushchevska, Seven Impossible Things Before Breakfast*, available at : <http://blaine.org/sevenimpossiblethings/?p=3951> (accessed 02.10.2017).
 13. *How to create the most popular Ukrainian book for iPad*, *Ain.ua*, available at : <https://ain.ua/2013/02/08/kak-sozdavalas-samaya-populyarnaya-ukrainskaya-kniga-dlya-ipad> (accessed 02.10.2017).

Стаття надійшла до редакції 15.10.2017

Received 15.10.2017.